

아트컬처랩(Art-Culture Lab) 조성

예술정책과, 최승진 서기관, 044-203-2712

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 아트컬처랩 조성	-	16,025	16,025	순증

- **예술특화 원스톱 종합지원 플랫폼 ‘아트컬처랩’ 조성**
- **문화뉴딜의 허브, 아트컬처랩 조성으로 선순환 예술 생태계 구축**

《 주요 사업내용 》

- (아트컬처랩 조성) 예술 ①창·제작, ②교류·교육, ③시연·유통, ④창업·창직 등 예술 활동 전반을 종합적으로 지원하는 복합문화 공간
- * (창·제작) ▲ 예술창작 공간(제작 스튜디오, 카페형 개방 공간 등), ▲ 영상 장비 등 첨단 작업공간, ▲ 공간 특화 창·제작 지원사업 제공 등
- (교류·교육) ▲ 예술인의 협업·교류·휴식 공간, ▲ 예술인 복지 제도 등 상담창구, ▲ 예술인 대상 특별·상설 강좌 연계 제공
- (시연·유통) ▲ 공연·전시 등 시연과 장비(온·오프라인 콘텐츠화), 운영 인력을 갖춘 복합 공간 조성, ▲ 시연 및 유통 컨설팅 지원 제공 등
- (창업·창직) ▲ 예술 기업 및 사회적 경제 조직 입주공간 지원, ▲ 투자(VC), 세무, 행정, 마케팅 등 예술기업 육성 사업 연계 제공 등

◆ 예술 활동의 전 단계를 체계적·종합적으로 지원 ➡ 지속가능하고 자생적 예술 창작환경을 구축

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 전국 공연예술 창제작유통 협력 생태계 구축	-	8,700	8,700	순증

- **중앙-지역, 공연장-공연단체 간 협력기반 공연예술 창·제작·유통 지원**
- **중앙/지역 국공립/민간 공연장/공연단체 간 협업 공연 제작비 평균 5억원 지원**
(운영비 제외, 총 85억원)

《 주요 사업내용 》

- **전국 국공립 및 민간 공연장과 예술단체 간 협업하여 창·제작·유통하는 공연예술작품을 대상으로 제작비 평균 5억원 지원**

* (총규모/대상) 85억원(운영비 제외) / 공연장-단체 연합체 대상 공모

<참고>

○ 지원유형 예시

- ① 국공립공연장 기획형 (국공립공연장 응모-민간예술단체 협업)
- ② 국립예술단체 기획형 (국립예술단체 응모-민간예술단체 협업)
- ③ 민간공연장 기획형 (민간공연장 응모-국공립 또는 민간예술단체 협업)
- ④ 민간 예술단체 기획형 (민간예술단체 응모-국립예술단체·공연장 협업)

- ◆ **중앙-지역, 공연장-공연단체 간 협업 활성화 및 협력생태계 구축**
- ◆ **중앙-지역 간 문화 격차 완화 및 국민 문화향유권 증진**

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 지역문화 활력촉진지원	-	4,600	4,600	순증

- **농산어촌 등 문화환경 취약지역 대상, 지역 활력을 제고할 수 있는 문화 마중물 사업 등을 지원, 지역문화 격차 해소**
- (지자체) 3개소 시범 지원

《 주요 사업내용 》

- (지자체 공모) 문화환경 취약지역 대상 지역문화 활력촉진 사업을 공모, 3개 지자체 선정·지원(기초 지자체 대상)

* **문화환경 취약지역** : 지역문화진흥법 제9조 및 동법 시행령 제6조에 따라 지역간 문화격차해소와 지역문화균형발전을 위하여 지원이 필요한 농산어촌 등 문화환경이 취약한 지역

- 국비지원: ('22년) 46억원(3개 지역 ×15억원, 컨설팅 및 평가 1억원)
- 지자체 지원조건 : 지방비 매칭 50%

<문화를 통한 지역활력 촉진 사례>

○ 문경시 리플레이스

- 도시청년시골파견제를 통해 유입된 청년들의 창업 지원 및 지역 공간을 리모델링 등을 통해 복합문화공간으로 탈바꿈하여 지역경제를 활성화

폐양조장을 개조, 복합문화공간으로 운영중인 '산양정행소' 모습



야외 결혼식 개최를 통한 사회적 가치 실현



카페 겸 게스트하우스로 탈바꿈한 화수현



◆ 문화 격차 해소 및 지역균형발전 도모

문화예술진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 통합문화이용권	126,094	149,968	23,874	18.9

- 저소득층의 문화 향유 기회 확대를 위해 통합문화이용권 지원 인원 확대
- 기초생활수급자 및 차상위계층 210만명 대상 연간 10만원 지원
- 통합문화이용권 이용자의 편의 확대를 위해 자동재충전 실시 및 모바일 앱 기능 추가 지원

《 주요 사업내용 》

- (지원 대상) 6세 이상의 기초생활수급자 및 차상위계층
- (지원 내용) 전국 2만여 개의 문화예술·여행·체육 분야 가맹점에서 이용할 수 있는 '문화누리카드' 발급
- (지원 금액) '22년 연간 10만원 지원
- (지원 인원) '22년 210만명(전체 저소득층의 80%) 지원
- (이용자 편의 개선) 전년 수혜자 중 자격을 유지하는 경우에 대해 '자동 재충전' 실시 및 모바일 앱 기능 추가 지원 등 이용자 편의 개선

- ◆ 소득 간 문화격차 해소 및 국민 문화향유권 증진
- ◆ 문화 향유를 통한 국민 삶의 질 향상에 기여

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 예술인 창작준비금 지원	42,200	60,300	18,100	42.9

- 보다 많은 예술인이 창작활동 지속할 수 있도록 창작준비금 규모 확대
- 일반예술인 12,000명에서 18,000명(차상위 계층 이해)으로 지원 확대

《 주요 사업내용 》

■ (창작준비금) 예술인이 경제적인 이유로 창작활동을 중단하지 않도록 보호하기 위해 1인당 최대 300만원의 창작 자금 지원

* 지원규모 : ('21년) 일반예술인 12,000명, 신진예술인 3,000명 → ('22년 안) 일반예술인 18,000명, 신진예술인 3,000명

<참고>

- (지원대상) 예술활동증명 완료 예술인 중 본인 및 배우자의 합산소득이 기준 중위소득 120% 이내인 예술인
- (지원금액) 일반예술인 3백만원(격년제), 신진*예술인 2백만원(생애 1회)
- (심사기준) 원로, 장애 예술인은 우선 선정하며, 일반 예술인은 소득 점수와 가점을 합산하여 고득점 순으로 선정

- ◆ 창작 중단 위기에 있는 예술인에게 창작 안전망 제공
- ◆ 예술인의 창작 동기 지속 및 예술 활동 활성화

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 문화예술단체 지역공연	1,586	7,291	5,705	459.7
○ 찾아가는 국립극장	-	540	540	순증

- 지역 간 문화 격차 해소를 통한 국민의 균형잡힌 문화향유권 신장
- 국립단체 지역공연 '21년 16억 → '22년 78억원으로 대폭 확대

《 주요 사업내용 》

- (지역공연) 국립극단·국립발레단·국립오페라단·국립합창단 등 8개 국립예술단체 100개 지역, 159회 순회공연 예정
- (찾아가는 국립극장) 국립창극단 등 7개 지역, 11회 순회공연 예정

<참고>

- (지원내용) 단체별 지역 순회공연 사업비 지원
- 공연제작비, 출연료, 단원 공연수당, 무대 임차료, 체재비 등
- (수행주체) 8개 국립예술단체 및 3개 국립극장 전속단체
- 국립오페라단, 국립발레단, 국립합창단, 서울예술단, 코리아심포니오케스트라, 국립정동극장, 국립현대무용단, 국립극단, 국립창극단, 국립무용단, 국립관현악단

- ◆ 지역 간 문화격차 해소 및 국민 문화향유권 증진
- ◆ 문화 향유로 인한 국민 삶의 질 향상에 기여

문화예술진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
합계	1,593	7,497	5,904	370.6
○ 무대예술전문교육	593	4,497	3,904	658.3
○ 아르코청년예술가지원	1,000	3,000	2,000	200.0

- 청년 예술가 예술현장 진입 촉진을 위한 교육 제공 및 창작지원 확대
 - 비대면·디지털 신기술에 대한 체계적인 무대예술전문교육 개발·제공
 - 아르코청년예술가지원 예산 대폭 확대 ('21년 10억 → '22년 30억)

《 주요 사업내용 》

- (무대예술전문교육) 무대예술분야 전문 인력 재교육을 통한 예술인 직무역량 강화 및 현장의 새로운 수요에 맞는 예술 일자리 창출
 - 코로나19로 인해 수요가 급증한 '비대면', '디지털 신기술'에 대한 체계적인 교육과정 제공, 인턴십 파견 등 일경험 지원
 - * 초급(진입), 중급(성장), 고급(협업 및 확장)의 단계적 무대예술 전문교육 제공
 - * 5개 권역별 찾아가는 무대예술교육 제공
 - * 기술인력 교육 수료 후 국공립 및 민간극장 인턴십 파견을 통한 일자리 지원(200명)
- (아르코청년예술가지원) 문화예술진흥기금 지원금 수혜 이력이 없는 만 39세 이하 청년예술가를 대상으로 창작준비 및 창작발표 지원
 - * 지원규모: ('21년) 108명 → ('22년) 296명

- ◆ 비대면·디지털 신기술 등 새로운 영역에 대한 예술창작 기반 확대
- ◆ 코로나19로 인한 청년 예술가의 창작활동 어려움 해소

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 실버마이크	-	1,450	1,450	순증

- **‘문화가 있는 날’ 실버 세대 문화예술인에게 공연 기회를 제공하여 고령 문화예술인 지원을 위한 실버마이크 신규추진**

- 실버 문화예술가 100팀, 문화가 있는 날 5회 공연 기회 제공

《 주요 사업내용 》

- (사업내용) 만60세 이상 문화예술인을 공모 및 오디션을 통해 선정하여 ‘문화가 있는 날’ 공연 기회 제공

* (규모) 60세 이상 문화예술인, 1~5인의 소규모 팀 100팀(약 300명)

* (지원내용) 문화가 있는 날 공연 기회 제공(5회, 1회 평균 팀당 150만원)

- ◆ **60대 이상 문화예술가 지원을 통한 노년층의 문화활동 주체적 참여 및 문화 향유 기회 확대**

국가균형발전특별회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감	
			(B-A)	%
○ 문화도시 조성지원	18,400	25,900	7,500	40.8
○ 문화도시 조성지원(제주)	-	1,500	1,500	순증

- 지역별 특색있는 문화자원을 활용하여 지속가능한 지역발전을 이루고 주민의 문화적 삶의 질을 제고

- '22년 제1차·제2차·제3차 문화도시 18개 도시 지원

《 주요 사업내용 》

- 문화도시 조성을 위한 인프라·프로그램·자생기반 종합지원
 - * (규모) 문화도시 지정 후 5년간 총사업비 최대 200억원(국비 100억원) 지원
 - * (지원내용) 문화도시 도시재생, 문화도시 브랜드 구축, 사회적경제 조직 육성 등
 - * (지원대상 / 비율) 광역·기초지방자치단체 / 50% 정률지원
- 2022년까지 매년 순차적으로 문화도시 지정 확대
 - 제1차 문화도시(7개소*), 제2차 문화도시(5개소*) 본사업 계속 지원(180억원)
 - * 경기 부천시, 강원 원주시, 충북 청주시, 충남 천안시, 경북 포항시, 제주 서귀포시, 부산 영도구
 - ** 인천 부평구, 강원 춘천시·강릉시, 전북 완주군, 경남 김해시
 - 제3차 문화도시 6개소 신규 지원*(90억원)
 - * 제3차 예비문화도시 16개소 중 6개 최종 지정 예정('21.12월)
 - ※ 제4차 (예비)문화도시 선정을 위한 공모 진행 중(49개 지자체 신청/'21.11월 발표)
 - 문화도시 지정 및 평가 관리 지원(4억원)

- ◆ 지역 고유의 문화자원을 활용한 공동체의 회복 및 도시 활력 제고
- ◆ 각 지역의 고유문화 가치 재발견 및 지속가능한 지역발전 동력 마련

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 한국어 진흥기반 조성 및 확산	89,198	98,213	9,015	10.1
- 세종학당 운영지원	37,772	39,674	1,902	5.0
- 한글산업화 육성 지원	300	1,800	1,500	500.0
- 언어산업 진흥기반 조성 (한국어·외국어·특수언어 병렬 말뭉치 구축)	5,000	7,800	2,800	56.0

- 전 세계인들이 한국어를 쉽게 배울 수 있도록 한국어 학습 지원 확대
 - 세종학당 지정 '21년 234개소 → '22년 270개소, 비대면 학습 지원 강화
- 한글산업화 육성 지원을 통해 한글의 우수성 홍보 및 한글산업 성장기반 마련
 - 창의산업 아이디어 공모, 한글소재 원천콘텐츠 개발지원, 해외진출 지원 등
- 인공지능 기반 외국어·특수언어 거대자료(빅데이터) 구축으로 언어 사용 환경 개선
 - 한국어·외국어 한국어·점자 말뭉치 구축 확대 및 한국어·수어 병렬 말뭉치 구축 신규 추진

《 주요 사업내용 》

- (세종학당 운영 지원) 한국어·한국문화 보급 기관 세종학당의 지정·운영, 고품질 한국어 교육을 위한 전문교원 파견, 비대면 학습 지원을 위한 시스템 개선 및 콘텐츠 개발 등
 - * (주요사업) 세종학당 지정: ('21년) 82개국 234개소 → ('22년) 88개국 270개소, 한국어 전문교원 파견: ('21년) 228명 → ('22년) 270명 등
- (한글산업화 육성 지원) 한글이 '문자'를 넘어 '산업'으로 육성될 수 있도록, 한글을 소재로 한 다양한 산업적 측면을 개발, 체계적으로 지원
 - * (주요사업) 한글소재 원천콘텐츠 개발 지원(1,000백만원), 한글산업 해외교류 및 진출지원(500백만원), 한글 창의산업 아이디어공모전(300백만원)
- (외국어·특수언어 말뭉치 구축) 인공지능 활용 외국어, 점자, 수어의 자동번역 기반 마련을 위한 병렬 말뭉치 수집
 - * (주요사업) 한국어-외국어, 한국어-점자, 한국어-수어 병렬 말뭉치 12백만어절 구축(78억원)

- ◆ 한국어의 세계 확산을 통한 한류 기반 강화 및 국가경쟁력 강화
- ◆ 한글을 소재로 한 다양한 산업을 체계적으로 육성하여, 신 산업으로 개발
- ◆ 언어산업 신성장 동력 확보 및 장애인의 정보 접근권 신장

일반회계, 관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 전통문화 혁신성장 연구개발	-	1,200	1,200	순증
○ 전통문화 창업 및 융합 활성화 (전통문화산업 기반조성)	-	1,400	1,400	순증
○ 한스타일 육성지원 (전통문화자원 대표분야 육성지원)	9,267	11,271	2,004	21.6

- **[신규] 전통문화와 과학기술의 융합을 통한 전통문화산업의 역량 강화**
- 전통문화상품의 대중화·고급화를 위한 연구개발 사업 12억 원 반영
(과기부·문체부 협업)
- **[신규] 전통문화산업 기반조성 사업비 14억 원 최초 반영**
- 성장 잠재력 있는 전통문화기업의 역량 강화 지원(45개 기업)
- **[증액] 전통문화의 핵심분야인 “한복” 산업의 집중육성 지원 20억 원**

《 주요 사업내용 》

- (전통문화 혁신성장 연구개발) 전통 소재·기반기술 개발 및 품질향상을 위한 산업화기술 개발을 통해 전통제품의 대중화, 고급화하여 전통문화산업 육성 및 신시장 창출
* 지원내역: 전통문화 산업화 기술개발 1,000백만원(2개 과제), 현장 문제해결형 연구개발 및 디자인 개발 200백만원(1개 과제)
- (전통문화산업 기반조성) 성장 잠재력 있는 전통문화기업의 기술 이전·기획 마케팅 등 역량강화 지원
* 지원내역: 전통문화산업 작업환경 개선 등 150백만원(10개 기업), 전통문화산업 기술 역량강화 및 사업화 지원 1,250백만원(35개 기업)
- (전통문화자원 대표분야 육성지원) “한복문화주간(10월)” 해외 개최, 한복교육 공간 확대 등 한복의 생활화산업화세계화 추진
* 지원내역: 한복분야 육성지원 8,797백만원, 한지분야 육성지원 1,450백만원, 한식분야 육성지원 814백만원, 전통문화포털 이용 활성화 210백만원

◆ 전통문화산업 선순환 발전을 통한 신한류 견인

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 도서관 정책개발 및 서비스 환경 (실감형 체험관 +창작공간 조성)	2,250	2,850	600	26.7

- 사물인터넷 시대에 걸맞는 복합문화공간으로 공공도서관 환경 구축
 - 생각이 현실이 되는 영상 촬영 미디어 창작공간 조성
 - 미래형 「실감서재」 체험콘텐츠 공공도서관 설치 → 전국민 체험 기회 확대

《 주요 사업내용 》

- (공공도서관의 복합지식문화공간화) 공공도서관에서 꿈을 실현하는 미디어 창작공간과 책을 보고 느끼는 미래형 지식정보 체험공간 구현
- (창작공간 조성) 지식정보 보고이자 복합문화시설인 도서관에 1인 영상 촬영이 가능한 미디어 디지털 창작공간 연계·조성(90개관 22.5억)
- (공공도서관 실감형 체험관 조성) 국립중앙도서관에 기 설치된 미래형 실감 체험관 「실감서재」 콘텐츠의 공공도서관으로 확산

<<국립중앙도서관 실감서재 개요>>

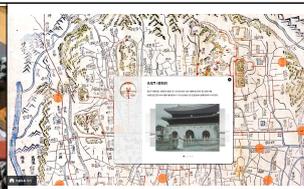
- 내용 : 도서관 콘텐츠와 첨단기술을 융합한 뉴미디어 콘텐츠 체험관(233㎡)
- 구성 : 도서관 검색의 미래와 국립중앙도서관 소장자료 디지털 체험 등 4종



① 수장고 체험



② 검색의 미래



③ 인터랙티브 지도



④ 디지털북

- ◆ 4차산업혁명시대 디지털 뉴미디어 창조적 역량 강화
- ◆ 읽는 지식 습득공간에서 즐기며 공유하는 복합지식문화 공간으로

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 메타버스 콘텐츠 제작 지원	-	20,440	20,440	순증

- 한국 문화 경험 및 가치 확산을 위한 메타버스 콘텐츠 제작 지원
- 콘텐츠 제작 기업 역량 강화 및 교육 활용 등 공적기능 연계 지원

《 주요 사업내용 》

- (문화 확산) 우리의 전통문화·문양, 예술활동과 국가이미지 홍보를 위한 메타버스 플랫폼 활용 콘텐츠 기획 및 제작 지원 등

* 전통문화 기반 콘텐츠 제작 지원(30억원), 예술기반 콘텐츠 제작 지원(17억원)
국가이미지 홍보 콘텐츠 제작 및 공급(18.9억원)
- (콘텐츠 기업 역량 강화) 게임, 애니메이션 등 장르 기반 콘텐츠 제작·공급 지원과 패션(디자이너) 마케팅 지원 등

* 콘텐츠 제작 지원(46억원), 콘텐츠 공급 및 운영(19억원), 패션 마케팅 지원(23억원)
- (메타버스 연계 공적기능 지원) 한국어, 스포츠 등 교육 콘텐츠 개발·지원 및 메타버스 내 저작권 민원센터·교육관 구축 등

* 한국어 교육 콘텐츠 개발(11억원), 스포츠 아카이브 범용화 지원(15억원)
저작권 기반 메타버스 생태계 조성(15억원), 문화·여가 메타버스 진흥체계 운영(9.5억원)

- ◆ 한국적인 메타버스 콘텐츠 육성으로 초연결·초실감 시대 선도
- ◆ 문화를 중심으로 한 일상생활의 디지털 대전환 및 실현 가속

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 위풍당당콘텐츠코리아펀드 출자	114,800	173,700	58,900	51.3
○ 문화콘텐츠 투자활성화	28,305	33,680	5,375	19.0

- 모태펀드 문화계정 출자, 콘텐츠 완성보증 출연 및 이차보전 확대를 통한 콘텐츠 제작시장 활력 제고 및 콘텐츠 기업 자금조달에 기여

《 주요 사업내용 》

- (모태펀드 문화계정) '모험투자 펀드', '드라마 펀드', '재기지원 펀드' 구성을 통해 콘텐츠 제작 및 코로나19 피해회복을 위한 투자자금 확대 공급

 - * (출연) ('21년) 1,148억원 → ('22년) 1,737억원
 - * (내용) ▲제작초기 등 소외분야 투자를 위한 모험투자 펀드, ▲코로나 19 피해기업 대상 투자 펀드, ▲ OTT 플랫폼 등을 위한 드라마 펀드
- (콘텐츠 완성보증) 완성보증 계정(기술보증기금, 신용보증기금) 출연 확대를 통한 콘텐츠 제작 융자 자금 확충

 - * 출연/보증규모 : ('21년) 250억원 / 1,800억원 → ('22년) 300억원 / 2,000억원
- (이차보전 지원) 자금조달에 어려움을 겪는 콘텐츠기업의 이차부담 완화를 위해, 이자비용 일부(2.5%p)에 대한 지원 규모 확대

 - * 지원규모 : ('21년) 16.25억원 → ('22년) 20억원

- ◆ 콘텐츠 투융자 정책자금의 공급 확대를 통한 콘텐츠 제작시장 활성화 및 글로벌 경쟁력 강화

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성	32,148	49,721	17,573	54.7

- 콘텐츠 수출 지원 및 연관산업 해외 홍보마케팅 강화를 통한 신한류 확산 기반 조성
 - 한류 행사 확대 및 한류 활용 마케팅 지원 등

《 주요 사업내용 》

- (콘텐츠 수출지원 강화) 해외 마케팅, 번역 등 전문인력 양성을 통한 콘텐츠 수출 기반 조성
 - * 콘텐츠 번역인력 양성 확대(8억원→13.6억원), 콘텐츠 수출 전문인력 양성(신규 20억원)
- (한류 활용 홍보마케팅 강화) 대규모 한류 행사 개최 및 한류 활용 마케팅 지원
 - * 한국문화축제 확대(55억원→92.4억원), K-브랜드 한류마케팅 지원(신규 50억원), K-브랜드 해외홍보관 운영(신규 45억원), 관계부처 합동 해외 한류박람회(신규 20억원) 등

- ◆ 콘텐츠 수출 지원 강화 통한 한류 지속 기반 확대
- ◆ 한류 활용 홍보마케팅 강화로 한류 소비층 증대 및 산업적 파급 효과 확대

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 문화기술연구개발	56,779	57,633	854	1.5
○ 문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	6,201	8,275	2,074	33.4
○ 글로벌 가상공연 핵심기술개발	-	2,595	2,595	순증

- **지능형 문화콘텐츠 창·제작 기술 등 핵심 문화기술 개발 확대**
- **융·복합 프로젝트를 통한 게임 분야 현장 실무형 기술 인재 양성**
- **대규모 메타버스 가상공연을 위한 핵심 기술 개발 추진**

《 주요 사업내용 》

- **(문화기술 연구개발)** 콘텐츠의 기획, 창작, 유통, 소비, 향유 전 단계에 필요한 최신 문화기술의 개발
 - * 지능형 창·제작 기술(16.5억원 신규), 문화 예술 실감 서비스 기술 개발(52.5억원→79.4억원) 등
- **(문화콘텐츠 R&D 전문인력 양성)** ICT 기술과 콘텐츠 기획·제작을 모두 이해하는 브릿지 인력(기획자·디자이너 등) 양성
 - * 게임 분야 첨단기술인력(9.7억원, 신규), 문화기술 핵심인력(47.5억원→60억원)
- **(글로벌 가상공연 핵심기술 개발)** 메타버스 내 고품질 가상공연 제공을 위한 입체영상 제작, 초저지연 전송 및 인터랙션 기술 등 개발(25.9억원 신규)

◆ **국제 경쟁력 있는 핵심 문화기술 확보로 콘텐츠 산업 성장 견인**

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ IP연계 실감형 콘텐츠 제작 및 체험 지원	-	6,000	6,000	순증

- 영화, 게임, 웹툰 분야 핵심 IP와 연계한 실감콘텐츠 제작 및 체험 지원
- 새로운 비즈니스 모형 창출 및 실감형 콘텐츠 다양화

《 주요 사업내용 》

- (IP연계 제작 및 체험지원) 영화, 게임, 웹툰 등 출시중(또는 예정)인 콘텐츠 IP 연계 '실감콘텐츠 제작(IP보유사 및 실감콘텐츠 제작사 컨소시엄)' 및 체험공간 구축을 통한 '콘텐츠 체험'에 대한 지원
 - △실감콘텐츠기업은 인기있는 영화나 게임·웹툰을 활용, 기술 표준화 선도를 통한 시장 선점 효과, △영화 및 게임, 웹툰 제작사는 콘텐츠 홍보 및 새로운 부가가치 창출 기대
- * 예산규모 : 60억원(3개 과제/과제당 20억원)

- ◆ 장르간 융·복합을 통해 콘텐츠 분야 다변화 시도 및 차세대 시장 개척
- ◆ 실감형 콘텐츠 시장의 기술 표준화 등 세계 시장 선점 계기 마련

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 게임인재원 운영	1,800	3,958	2,158	119.8
○ 건전게임문화 활성화 지원	10,165	11,465	1,300	12.7
○ 게임물 사후관리	269	1,647	1,378	512.2

- **게임인재원 운영 확대를 통해 게임업계 인력난 해소**
- **청소년의 건강한 게임 여가문화 정착을 위한 게임 과몰입 예방 정책 확대**
- **게임물 사후관리 지역사무소 확충으로 불법사행성 게임장에 대한 대국민 피해 예방 및 종합사후관리 체계 구축**

《 주요 사업내용 》

- (게임인재원 운영) 직무숙련도 높은 전문 게임인재 배출 확대로 게임업계 인력난 해소
 - * (게임인재원 운영) 수혜대상 현재 1기당 65명에서 22년도 하반기 55명 추가확대 운영
- (건전게임문화 활성화 지원) 청소년과 보호자를 대상으로 하는 게임 이해(리터러시) 교육 확대, ‘게임시간 선택제’의 편의성과 실효성 제고를 위한 원스톱 서비스(통합 신청, 조치결과 안내, 민원접수처리 등) 지원
 - * 청소년·보호자 대상 게임이해 교육 수혜인원 현재 17,000명에서 45,000명(22년)으로 증가
- (게임물 사후관리 지역사무소 구축) 3개 광역권(충청·호남·경북) 사후관리 지역사무소 확충으로 전국 게임제공업소 종합사후관리 체계 마련 * 현재 서울-부산 2개 사무소 운영

- ◆ **건전한 게임문화조성을 위한 올바른 게임이용 환경 정착과 게임인재 육성 확대로 게임산업의 성장기반 구축**

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 방송영상콘텐츠 기획개발	-	2,019	2,019	순증
○ 방송영상콘텐츠 제작 및 유통	25,503	36,007	10,504	41.2
○ 방송영상콘텐츠 인력 양성	800	2,300	1,500	187.5

- **기획부터 제작·유통까지 연계 지원 강화를 통해 방송영상콘텐츠 육성**
 - 우수 기획안 공모전 개최 등 기획개발 신규 추진(20억)
 - OTT 특화콘텐츠 등 제작-유통 지원 사업 확대(360억)
- **글로벌 OTT 시장을 선도할 방송영상분야 전문인력양성**
 - OTT·콘텐츠 특성화대학원 지원 신규 추진(10억)
 - K-글로벌 교육과정 내 OTT 전문 교육과정 신설 등 강화(13억)

《 주요 사업내용 》

- (방송영상콘텐츠 기획개발) 공모전을 통해 우수 기획안 발굴 및 발굴된 기획안이 제작-유통으로 이어지도록 후속사업(완성화 지원, 피칭 등) 연계 지원
 - * ('22년 신규) 20억원
- (방송영상콘텐츠 제작 및 유통) 온라인동영상서비스(OTT) 특화 콘텐츠 제작 및 해외진출 지원 확대
 - * OTT 특화콘텐츠 제작지원 확대: ('21년) 15억원 → ('22년) 116억원
 - * 해외진출 지원을 위한 비즈매칭 강화: ('21년) 5억원 → ('22년) 7억원
- (방송영상콘텐츠 인력양성) OTT·콘텐츠 특성화 대학원 교육과정 신규 운영, K-글로벌 방송영상콘텐츠 교육과정 확대 운영
 - * OTT·콘텐츠 특성화대학원 교육과정 운영: ('22년 신규) 10억원
 - * K-글로벌 방송영상콘텐츠 교육과정 운영: ('21년) 8억원 → ('22년) 13억원

◆ **방송영상콘텐츠 기획개발부터 제작, 유통 및 인력양성으로 이어지는 선순환 지원을 통해 국내 산업 경쟁력 강화 및 방송 신한류 확산 견인**

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 저작권 침해 종합대응체계 구축	-	4,367	4,367	순증

- 디지털기술 발전으로 급변하고 있는 저작권보호 환경에 맞춘 대응체계 구축
 - 인력 중심 저작권 침해대응에서 인공지능 등 시스템 기반 보호체계로 전환
 - 온라인 저작권침해의 고도화(우회·은닉 등) 차단으로 한류콘텐츠 저작권 보호

《 주요 사업내용 》

- 저작권 침해 발생에서 대응조치까지 단계별 업무과정*을 빅데이터 기반으로 통합 처리하는 “저작권 침해 종합대응시스템” 구축

* 침해발생 → 침해인지(모니터링) → 침해자료 분석 → 대응조치(심의, 수사 등)

- 저작권 침해기술 고도화(우회·은닉 등), 불법복제물 유통경로 다변화(웹하드, P2P 등 → 온라인 커뮤니티, 누리소통망 등) 등에 따른 신속한 침해현황 파악 및 대응을 위한 자동화 기반 모니터링 시스템 구축
- 법 정보 및 침해현황 등의 분석데이터를 자동연계, 활용할 수 있는 심의시스템을 구축하여 심의 업무 전문성을 제고

- ◆ 인공지능 등 시스템 기반 저작권 보호체계를 구축하여 한류 콘텐츠 저작권 침해의 신속한 대응 및 안정적인 유통체계 지원

일반회계

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 소프트웨어 저작권 연구개발	-	1,000	1,000	순증
○ 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술 개발	-	5,000	5,000	순증

- 새로운 소프트웨어 생산·유통 환경에 대응하고 SW 저작권의 공정한 생태계 구축을 위한 기술 개발
 - SW 저작권 기술적 보호조치 기술 등 연구개발
- 대용량, 초저지연, 초연결이 가능한 5G 환경의 초실감·상호작용 콘텐츠 도래에 따라 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술 개발
 - 초실감 XR 콘텐츠 식별기술 및 콘텐츠 유통·플랫폼 기술개발

《 주요 사업내용 》

- 소프트웨어 저작권 연구개발(10억, 1건)
 - SW 저작권 기술적 보호조치 및 SW 저작권 계약 및 유통을 지원하는 개방형 SW 저작권 플랫폼 기술 개발
- 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술 개발(50억, 5건)
 - XR 콘텐츠에 대한 저작권 보호 기술개발
 - XR 콘텐츠 저작권 이용환경 조성 및 창작자의 권익 보호 증대를 위해 저작권 관리 및 유통 기술개발

- ◆ 저작권 분쟁없는 건전한 SW 개발 및 거래 환경 조성
- ◆ XR 콘텐츠 저작권 보호로 XR 콘텐츠 대중화와 시장 확대 지원

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	
				%
○ 스마트관광 기반조성	13,200	25,600	12,400	94

- **첨단기술 접목, 지역 스마트관광 거점인 스마트관광도시 조성 확대**
 - 조성 규모 확대로 스마트관광 선도모델 확산 ('21년 3개소 → '22년 6개소)
 - 지역 자율 스마트관광 확산 위한 표준 가이드라인 제작·배포

《 주요 사업내용 》

- (스마트관광도시 조성) 특정 관광 구역 대상으로 4차 산업혁명 관련 첨단기술 활용, 관광객에 최적화된 관광서비스 집약 제공하고 축적되는 데이터 기반으로 관광 콘텐츠·서비스 개선
 - * (유형화) 지역관광 특성 반영해 ▲지방공항거점 연계형, ▲관광특구·단지형, ▲소규모 관광명소형으로 유형별 공모 실시 ('22년 신규 6개소 선정)
- (스마트관광 활성화) 도시에서 생성된 관광행태 데이터 수집·활용 위한 데이터 저장소 운영 및 지역별 자율적인 스마트 관광 확산 위한 표준가이드라인 배포

- ◆ 개인화·비대면 관광수요 대응, 차별화된 관광경험 제공으로 관광객 편의 및 만족도 증진
- ◆ 민관협력 통한 기술 기반 관광산업 육성으로 관광기업 혁신, 지역관광 경쟁력 제고

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 한국형 생태녹색관광 육성 (반려동물 동반여행 활성화)	-	500	500	순증

- 「반려동물 동반여행 활성화(국민참여예산)」 신규사업 추진
 - 반려동물 동반여행 실태조사·DB구축, 반려동물 친화관광지 선정 등 추진

《 주요 사업내용 》

- (반려동물 동반여행 활성화) 반려동물 친화 관광지·시설 선정·안내, 반려견 출입가능 야영장 활성화 이벤트 등
- (반려동물 동반여행 기반조성) 반려동물 동반 가능 관광지 DB 구축 및 안내, 반려동물 동반여행 실태조사

- ◆ 1,500만명에 육박하는 펫팸족(Pet+Family)의 여행 수요에 부응하고, 새로운 잠재수요 증가에 대응하여 관광산업의 다변화 도모

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 야영장 캠핑카 관련 인프라 구축	-	1,350	1,350	순증

- 야영장 내 캠핑카 관련 수용태세 개선을 통한 이용객 편의 도모
- 2022년 공공야영장 내 캠핑카 활용 편의시설 시범 설치[45개소]

《 주요 사업내용 》

- (야영장 내 편의시설 구축) 공공야영장 대상 캠핑카 활용 편의시설(dump station) 설치 지원을 통한 야영장 내 관광 수용태세 개선
 - * (내용) 캠핑카 이용의 편리한 환경 마련을 위해 상수도, 전기공급과 함께 오수 처리를 쉽게 할 수 있는 편의시설
 - * (지원대상) 공공야영장 45개소(공모 예정)
 - * (지원기간/비율) 단년도 사업 / 50% 정률지원

- ◆ 증가하는 캠핑·차박 수요에 대응하여 관광수용태세 개선
- ◆ 캠핑카 활용 편의시설 설치로 이용객 편의 및 야영 활성화 도모

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 치유와 일상회복을 위한 웰니스관광 체험	-	2,000	2,000	순증

- 웰니스관광으로 코로나로 지친 사회구성원들에게 휴식과 재충전 지원
- 코로나19 대응인력, 관광취약계층 등 대상 추진

《 주요 사업내용 》

- (웰니스관광 체험) 코로나19 대응인력 및 관광취약계층 대상 명상, 숲치유 등 웰니스관광 프로그램 체험, 웰니스 식단 및 숙박 등 체험 지원
- * (지원대상) 코로나19 대응 의료진, 방역관계자, 자원봉사자 및 「관광진흥법 시행령」 제41조의3에 따른 관광취약계층
- * (지원기간/비율) 단년도 사업 / 100% 정액지원

<참고> 웰니스관광 프로그램 예시



발왕산 숲체험
(평창 용평리조트 발왕산)



사람 살리는 밥상
(충주 깊은산속옹달샘)



아침 요가명상
(제주 취다선리조트)

- ◆ 웰니스관광을 통해 몸과 마음을 치유하고 관광 향유권 증진
- ◆ 코로나19로 침체된 웰니스관광 산업의 신규수요 창출 및 내수활성화

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	‘21예산 (A)	‘22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 생활관광 활성화	500	1,550	1,050	210.0

- 체류형 관광 활성화를 위하여 ‘현지 살아가기 생활관광’ 지원 확대
- ‘21년 2억원(2개소) → ‘22년 12억원(12개소)

《 주요 사업내용 》

- (현지 살아가기 생활관광) 방문지역에 일정 기간(7일 이상) 체류(숙박)하면서 그 지역만의 문화와 역사, ‘지역다움’을 체험하고 지역민들의 삶을 공유하는 관광(여행)형태
- * (지원규모/방식) 지자체별 100백만원, 총 12개 지자체(신규 10개 지자체 선정 예정) /지자체 경상보조(5:5 매칭)
- * (지원내용) 지역숙박·지역상권과 연계한 생활관광 프로그램 기획·운영, 전문 인력 양성, 홍보·마케팅 등

<참고> ‘현지 살아가기 생활관광’ 우수 사례 - 강진에서 일주일 맘 푸소~

- 지역 관광자원과 체험프로그램을 연계 1주일 단위 관광상품 운영
- 푸소*체험 : 농가숙박(6박7일), 시골밥상
- * Feeling Up - Stress Off의 줄임말로, 농가에서 숙박하며 농촌의 정을 경험하는 감성여행



◆ **코로나19 이후 증가한 소규모 개별 여행 수요 부응 및 체류형 관광 콘텐츠 확충을 통한 지역 관광 활성화**

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 지역특화형 친환경 숙박시설 조성	2,000	8,000	6,000	300.0

- 특색 있는 시설과 체험 프로그램을 보유한 관광숙박시설 조성
- 2021년 2개소 조성 및 2022년 2개소 신규 확충

《 주요 사업내용 》

- (친환경 숙박시설 조성) 유휴시설 재활용, 지역의 역사·문화적 특성을 담은 저탄소 숙박시설을 조성하여 지역 대표 관광자원으로 활용
 - * (지원대상) ('21년)경북 봉화, 전남 해남 / ('22년) 2개소 신규 선정 예정
 - * (지원기간/비율) 2개년도 사업 / 50% 정률지원
 - * (지원내용) 개소당 총 사업비 80억원 이내(국비 40억원, 지방비 40억원) + 민간투자
→ '21년 20억원(2개소 설계비 등), '22년 80억원(2개소 공사비, 신규 2개소 설계비 등)

- ◆ 지역으로 관광 수요가 분산되고, 체류형 관광이 활성화될 수 있는 기반 마련하여 지역경제 활성화
- ◆ 에너지 절감할 수 있는 시설을 마련하여 탄소중립에 기여하고 국내 여행지의 경쟁력 및 선호도 제고

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 지역관광기업지원센터 구축·운영	4,800	7,400	2,600	54.2
○ 관광전문인력 양성	1,233	2,763	1,530	124.1

- 지역관광산업 경쟁력 강화를 위한 지역관광기업지원센터 확대 구축
- 미래관광산업 수요에 대응한 맞춤형 관광인력 교육 및 일자리 지원

《 주요 사업내용 》

- (지역관광기업지원센터) 광역지자체 대상 지역관광기업지원센터* 구축 지원(2개소, +26억원)을 통한 관광기업·일자리 지원체계** 지역 확산
 - * ('19년~) 부산, ('20년~) 인천, 경남, 대전·세종(컨소시엄) 등 4개소 운영 중
 - ** ▲지역기반 관광창업기업 입주 지원 등 창업 활성화 ▲전통 관광기업 경영 개선
▲지역 대학생 인턴십 지원 등 관광 일자리 연계
- (관광전문인력양성) 미래관광인재교육센터 조성을 통한 관광+ICT 융합형 관광 전문인력을 체계적으로 양성(+10억원), 신중년 및 경단녀 등 취업 취약계층 맞춤형 관광 일자리 발굴, 교육 및 취업 지원 확대(+2억원)

- ◆ 지역 관광산업 지원 거점 확대를 통한 지역관광 경쟁력 강화
- ◆ 미래 관광산업 수요 맞춤형 관광인재 육성 및 취업 취약계층 관광 일자리 지원을 통한 관광산업 일자리 생태계 조성

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 외래관광객 유치마케팅 활성화 지원 (포스트 코로나 대응 방한관광 회복 특별 마케팅)	-	8,000	8,000	순증

- 포스트 코로나 상황에 대응하는 시장별 특별마케팅 추진으로 방한관광 조기 회복 기여

《 주요 사업내용 》

- (포스트 코로나 대응 중국시장 회복 마케팅) '21~'22 한·중 문화 교류의 해 계기, 방한관광 위기 극복을 위한 대대적 교류 사업 추진
- (코로나 이후 일본시장 집중 마케팅) 4차 한류 및 근거리 안전여행 상품 활용 방한관광 잠재 고객 집중 마케팅 추진
- (포스트 코로나 동남아 시장 회복 마케팅) 포스트 코로나 대응 및 미래세대 방한관광 수요 창출을 위해 동남아 대학생 대상 특별 홍보 마케팅 추진
- (포스트 코로나 구미주 및 미국시장 집중 회복 마케팅) 아시아 주요 경쟁국 관광 수요를 한국으로 전환하여 외래객 유치 확대 계기로 활용

- ◆ 시장별 특별마케팅을 통하여 코로나19 이후 폭발적으로 늘어날 국제관광 수요 선점

국제관광과, 박정후 사무관, 044-203-2829
국제관광과, 한혜리 사무관, 044-203-2834

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스마트관광 활성화 (애드테크 활용 국제관광 디지털 마케팅)	-	3,900	3,900	순증

- 메타버스, AI 등 '애드 테크(Ad-Tech)' 기법 적용, 정교한 타케팅 설정 및 맞춤형 국제관광 마케팅(광고) 추진

《 주요 사업내용 》

- (메타버스 활용 한국관광 유니버스 구축) 메타버스 플랫폼에 한국 주요 관광지 구현, 코로나19 상황 대응 가상세계 '한국관광' 경험제공
- (AI 기술 활용 방한수요 전환 마케팅) GA(Google analytics) 등 디지털 플랫폼 활용 마케팅 추진

- ◆ 디지털 기술에 익숙한 Z세대(10~20대) 대상 홍보로 미래 잠재 방한관광 수요 창출
- ◆ 애드테크 활용, 정확한 타겟팅에 의거한 매체집행으로 외래관광객 실질적 증가 유도

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠클럽 육성	22,835	26,067	3,232	14.2

- 국민 누구나 일상에서 스포츠를 즐길 수 있도록 지역 스포츠클럽 활성화
- 스포츠클럽 등록제, 지정스포츠클럽 특화프로그램 지원

《 주요 사업내용 》

- (지정스포츠클럽 특화프로그램 지원) 스포츠 취약계층 지원 프로그램 운영, 전문선수 육성 등 국민의 스포츠 참여 확대를 위해 지정스포츠클럽을 지정하고 예산 지원 ('22년 9,000백만원)

* 「스포츠클럽법」 제정('21.6.15 공포, '22.6.16 시행)으로 지정스포츠클럽 지정 및 지원 근거 마련

<참고>

○ 스포츠클럽 등록

- 지역사회의 체육활동 진흥을 위하여 운영되는 법인·단체로서 스포츠클럽으로 등록하고자 하는 법인 또는 단체는 요건을 갖추어 지자체장에게 등록(스포츠클럽법 제6조)

○ 지정스포츠클럽 지정 및 프로그램 지원

- 공공의 목적*을 달성하기 위해 등록한 스포츠클럽 중에서 지정스포츠클럽을 정하고 사업에 필요한 비용을 지원(스포츠클럽법 제9조)

- * ① 학교스포츠클럽 및 학교운동부와의 연계 ② 종목별 전문선수 육성
③ 연령·지역·성별 특성을 반영한 프로그램 운영 ④ 기초종목 및 비인기종목의 육성

- ◆ 지역 스포츠클럽 육성을 통해 전문체육과 생활체육을 연계하고, 국민 누구나 참여할 수 있는 스포츠클럽 중심의 스포츠 생태계 조성

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠클럽 승강제리그	12,775	20,692	7,917	62.0

- 전문체육과 생활체육을 연계한 수준별 리그 정착 및 생활체육 활성화 저변 확대
- 야구, 탁구, 당구 종목 전국리그 구축 및 신규 종목(3종목) 리그 신설

《 주요 사업내용 》

- 스포츠클럽 승강제(디비전)*를 통해 전문체육과 생활체육을 연계한 수준별 리그 정착 및 우수한 인적 인프라 구축으로 체육저변 확대 도모
* 리그를 등급화하여 성적에 따라 상위 또는 하위리그로 승격·강등하는 체제

<참고>

- 축구, 야구, 탁구, 당구 종목 승강제 리그 추진 중
 - 축구('17년~), 야구, 탁구, 당구 종목('20년~) 승강제 리그 추진 중
 - 시·군·구 리그 → 시·도 리그 → 전국 리그 → 실업팀(전문체육) 연계 도모
- ※ 축구 종목의 경우 '17년부터 시·군·구 리그('17년, K7) → 시·도 리그('18년, K6) → 전국 리그('19년, K5)를 구축하고 승강제 운영중 / '30년까지 K1~K7 연계 목표
- 전국 리그 구축(야구, 탁구, 당구 종목) 및 신규 종목(3종목) 리그 신설
 - 시·군·구 리그('20년) → 시·도 리그('21년) 구축에 따라 전국리그 신설
 - 동호인 인구, 실업팀 규모, 전국단위 리그 추진 가능 종목, 종목 활성화 정도를 검토하여 신규종목(3종목) 리그 신설

◆ **종목별 계층·수준별 리그 도입을 통해 생활체육과 전문체육 발전의 선순환 기틀 마련**

◆ **체육활동 참여 확대 및 종목별 경기력 강화 도모**

체육진흥과, 박성필 사무관, 044-203-3136
장애인체육과, 김민정 사무관, 044-203-3179

국민체육진흥기금

(백만원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠강좌이용권 지원	33,236	47,552	14,316	43.0

- 스포츠강좌이용권 지원 확대로 소외계층 체육활동 참여 활성화
- 지원 인원(72,000명→78,300명) 및 금액, 기간(월 8만원, 8개월 → 월 8.5만원, 10개월) 확대

《 주요 사업내용 》

- 저소득층 유·청소년 및 장애인 대상 스포츠강좌 수강료 지원을 확대하여 소외계층 체육활동 참여 활성화
 - (지원인원) ('21년) 72,000명 → ('22년) 78,300명
 - (월별 지원금액) ('21년) 80,000원 → ('22년) 85,000원
 - (지원기간) ('21년) 8개월 → ('22년) 10개월

<참고>

- 스포츠강좌이용권 지원대상: 만5~18세 저소득층 유·청소년
 - 「국민기초생활보장법」에 따른 생계, 의료, 주거, 교육급여 수급가구 및 차상위 계층
 - 1인당 매월 8.5만원 범위 내에서 10개월간 지속적 스포츠활동 기회 제공
 - 시·군·구청 방문 또는 홈페이지(<http://svoucher.kspo.or.kr>) 신청
 - 전국 1만여 개 가맹체육시설(태권도장, 헬스장, 수영장 등)에서 이용 가능
- 장애인스포츠강좌이용권 지원대상 : 만19~64세 저소득층 장애인
 - 「국민기초생활보장법」에 따른 생계, 의료, 주거, 교육급여 수급가구 및 차상위 계층
 - * 저소득층 우선 지원 후 비저소득층 추가 지원
 - 1인당 매월 8.5만원 범위 내에서 10개월간 지속적 스포츠활동 기회 제공
 - 주민센터 방문 또는 홈페이지(<http://dvoucher.kspo.or.kr>) 신청

- ◆ 소득에 관계 없는 스포츠 체험 기회 제공으로 체육활동 참여격차 해소
- ◆ 체육활동 참여 활성화로 국민의 건강증진 및 삶의 질 향상

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠산업 용자	106,100	134,000	27,900	26.3
○ 스포츠산업 펀드	13,000	24,000	11,000	84.6

- 스포츠산업 금융 지원 확대를 통한 스포츠산업 활력 제고
 - 스포츠산업 용자 1,340억원으로 역대 최대 지원
 - 스포츠산업 펀드 정부 출자규모 약 2배 확대

《 주요 사업내용 》

- (스포츠산업 용자) 코로나19로 어려운 체육시설업 등 스포츠산업계 대상 운영자금, 설비자금, 연구개발자금 등 지원
 - * 지원규모 : ('21년) 1,061억원 → ('22년) 1,340억원
 - 지원대상 : 우수 체육용구생산업체, 스포츠서비스업체, 체육시설업체
 - 지원형태/금리 : 은행대리대출 / 공공관리자금 용자계정 변동금리 적용
- (스포츠산업 펀드) 정부출자 펀드를 통한 유망 스포츠기업 민간 투자 활성화 지원
 - * 정부 출자규모 : ('21년) 130억원 → ('22년) 240억원

◆ 코로나19로 침체된 스포츠산업계에 대한 금융 지원을 대폭 확대하여 시장 활력 제고 및 경쟁력 강화

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠과학지원 - 지역스포츠과학거점 운영	3,570	5,159	1,589	44.5

- 지역스포츠과학센터 추가 설립으로 지역선수 및 학생선수 지원체계 강화
- 지역스포츠과학센터 ('21) 11개소 → ('22) 13개소(2개소 추가)

《 주요 사업내용 》

- 지역스포츠과학거점을 확대함으로써 지역에 있는 학생 및 일반선수에게 체력측정 및 과학적 훈련방법을 지원함으로써 종목별 우수선수 발굴 및 경기력 향상 도모
- * 기존 국가대표 선수들에게 제공되는 체력측정, 훈련프로그램 제공, 심리상담, 교육 등 스포츠과학프로그램을 지역 선수까지 지원을 목적으로 '15년 서울·대전·광주를 시작으로 현재 전국 11개소 설치·운영

<참고>

○ 연도별 지원 현황

구분	'15	'16	'17	'18	'19	'20	계
개소센터	3	3	2	2	0	1	11
	서울대전광주	대구,경기,전북	인천,충남	전남,제주	-	강원	
수혜인원(명)	2,653	9,781	12,564	15,943	20,218	7,514	68,673

◆ 스포츠과학지원의 지역간 불균형 해소로 보다 많은 지역 선수들의 경기력 향상 도모

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠테크 프로젝트	-	5,000	5,000	순증

- **전통 스포츠용품제조기업의 디지털사업화 지원**
 - 스포츠용품제조기술과 ICT 관련 기술의 융합을 통해 글로벌 스포츠 시장을 선도할 혁신 스포츠용품 개발 지원

《 주요 사업내용 》

- 스포츠용품제조기업+ICT 관련 대학·연구소·기업이 협업하여 ICT 기술 기반의 혁신 스포츠용품 개발 지원
 - 스포츠용품제조 기술 + ICT 관련 기술 융복합 사례 창출 가능
 - 구인난을 겪는 중소기업이 고급 ICT 인력 및 기술 활용 가능
- * 지원규모 : 50억원 (5개 프로젝트x10억원)
지원기간 : 2년 + 1년

- ◆ 스포츠용품과 4차 산업기술(사물인터넷(IoT), 인공지능(AI), 빅데이터 등) 융합을 통해 새로운 스포츠시장 창출

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 올림픽공원 벨로드롬 리모델링	-	3,150	3,150	순증

■ **올림픽공원 벨로드롬(자전거 경기장) 리모델링**

- 노후화로 기능을 상실한 벨로드롬의 개보수를 통해 자전거 경기장 기능 회복 및 공연 인프라 확충

《 주요 사업내용 》

- 노후화로 기능을 상실한 벨로드롬의 개보수를 통해 자전거 경기장 기능 회복 및 K-POP 공연 인프라 확충
 - 국제공인등급에 부합하는 자전거 경기장 확보로 국제대회 유치 가능
 - 6,000명 수용가능한 중규모 K-POP 공연장으로 활용 가능

<참고>

- 공사내용 : 벨로드롬 시설 리모델링, 지붕조성, 피스타 트랙 설치 등
- 소요예산 : 22년 실시설계비 31.5억원(~25년 총 공사비 490.2억원)
- 공사기간 : 4년(22년~25년)

◆ **올림픽 유산인 벨로드롬 리모델링을 통한 자전거 경기장 기능 회복 및 K-POP 공연장 부족 현상 해소**

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 태권도 산업화	1,100	1,960	860	78.2

- 태권도 산업 활성화 · 종목 유지를 위한 가상스포츠 개발 · 채점방식 개선
 - 가상현실(VR) 기반의 신체활동이 가능한 태권도 겨루기 종목 모형 개발
 - 산업 · 기술과의 융복합을 통해 태권도 경기 유효타 판정시스템 개발

《 주요 사업내용 》

- (태권도 산업화) ‘가상현실’, ‘태권도 경기 채점방식 디지털 뉴딜화’ 등 태권도와 기술 융복합을 통해 태권도 산업화 활성화 추진
 - (가상스포츠 개발) 참가자들이 가상의 공간에서 캐릭터를 활용한 태권도 겨루기를 할 수 있도록 경기에 필요한 SW 및 시스템·경기 장비 HW 개발
 - (태권도 채점방식 개선) 판정의 정확성을 높이고, 역동적인 경기 모습을 전달하기 위해 산업·기술을 활용한 유효타 판정시스템 개발

◆ 태권도+산업 · 기술 융 · 복합을 통한 태권도 산업 활성화 및 태권도 경쟁력 제고

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 장애인생활체육지원	25,669	27,521	1,852	7.2
- 장애인체육 가상현실(VR) 스포츠 체험공간 조성	-	1,000	1,000	순증

- **가상현실(VR) 스포츠를 통해 장애인에게 체육 활동 참여기회 확대**
 - [체험관 조성] 장애인 가상체험 스포츠 활성화 위한 체험관 시범 운영(2개소)
 - [가상현실 콘텐츠 제작] 장애인 연령 및 장애 유형, 장애인 선호 종목 등 고려하여 가상 체험 콘텐츠 제작

《 주요 사업내용 》

- (장애인체육 가상현실(VR) 스포츠 체험공간 조성) 가상현실(VR) 스포츠를 통해 장애인체육 인프라 부족 문제 개선하고, 생활체육 접근성 제고 및 흥미 유발로 장애인 생활체육 참여 확대
 - (체험관 조성) 장애인 가상체험 스포츠 활성화 위한 체험관 시범 운영(2개소)
 - (체험절차) 몸풀기 운동(동작인식 체육시스템) → 장애인종목어울림종목 가상 체험 프로그램 → 마무리 운동(스마트 테이블 놀이기)
 - (VR 장비 구축) 상용화 장비와 자체개발 장비로 체험관 조성
 - (가상현실 콘텐츠 제작) 장애인체육 고유종목과 장애·비장애 어울림 종목의 가상현실 체험 기술개발 추진

- ◆ 생활체육 접근성 제고 및 흥미 유발로 장애인 생활체육 참여 확대
- ◆ 초기 기술개발에 대한 마중물 역할로 장애인 가상현실(VR) 스포츠 시장 형성 기대

국민체육진흥기금

(백만원)

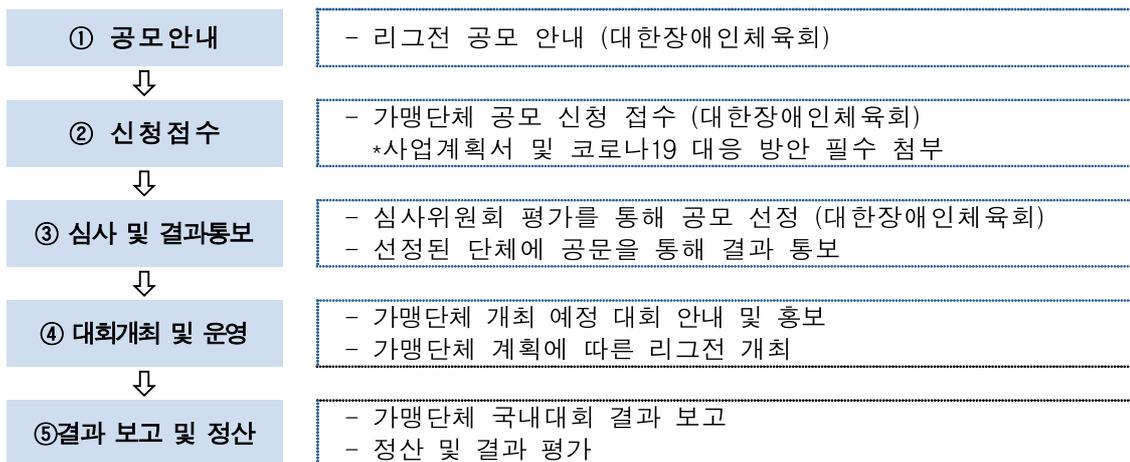
사업명	'21예산 (A)	'22정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 장애인체육 가맹단체지원	5,233	5,733	500	9.5

- **비장애인 스포츠에 활성화되어 있는 리그제를 장애인 스포츠에 도입.**
- 공모를 통해 2~3개 종목 선정 · 추진

《 주요 사업내용 》

■ 종목별 리그전 개최

- 대한장애인체육회 가맹단체 종목 대상, 공모를 통해 추진
- 2~3개 종목 선정, 리그 운영비 등 지원



◆ 장애인체육 종목 저변확대 및 경기력 향상 도모

◆ 장애인 생활체육활동 참여를 통한 건강증진 및 삶의 질 향상